EASTPOINT

50217R

model # / *no. de modelo* / n° de modèle

BOCCE

BOCCE

BOULES

⚠ **WARNING!** Adult supervision and assembly is required. Please read instructions carefully. Proper use of this product can prevent damage or injury.

¡ADVERTENCIA! Requiere la supervisión y la asamblea de un adulto. Por favor lea las instrucciones con cuidado. El empleo apropiado de este producto puede evitar el daño o la herida.

MISE EN GARDE La surveillance et l'assemblée par des adultes est exigées. Veuillez lire les instructions attentivement. Vous pouvez éviter les blessures et les dommages matériels si vous utilisez ce produit de façon adéquate.

⚠ **CHOKING HAZARD** - Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years.

RIESGO DE ASFIXIA - el producto contiene pequeñas pelotas y/o pequeñas piezas. No es apropiado para niños menores de 3 años.

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - le produit contient des petites balles et de petites pièces. Non recommandé pour des enfants de moins de 3 ans.

English

NOTE: Do not store water-filled Bocce balls in sub-freezing temperatures, as the product may freeze and break.

PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS AND RECEIPT/PROOF-OF-PURCHASE!

- Please keep your Proof-of-Purchase (or Store Receipt) with your manual. Your model number and proof-of-purchase will be required for you to receive customer service help.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with all the parts, assembly steps and/or rules.
- Visit our website:
  www.eastpointsports.com

Español

NOTA: No almacene las pelotas de bocce llenado por agua en temperaturas subcongelantes, como el producto puede congelarse y romperse.

¡IMPORTANTE! ¡POR FAVOR GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES Y SU RECIBIO/PRUEBA-DE-COMPRA!

- Por favor guardar su prueba-de-compra (o su recibo de tienda) con su manual. Su número de modelo y su prueba-de-compra serán requeridos para recibir la ayuda del servicio de consumidor.
- Por favor leer este manual de instrucciones para familiarizarse con todas las piezas y los pasos a seguir en el montaje y/o las reglas.
- Visite nuestra página de internet:
  www.eastpointsports.com

Français

REMARQUE : Ne pas entreposer de boules de bocce rempli d'eau dans des températures sous-réfrigérantes, comme le produit peut geler et casser.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS ET VOTRE REÇU OU PREUVE D'ACHAT

- Gardez votre preuve d'achat avec le présent guide d'assemblage. Vous aurez besoin de votre preuve d'achat et du numéro de modèle pour avoir droit au service à la clientèle.
- Veuillez lire attentivement le mode d'assemblage afin de vous familiariser avec toutes les pièces, les étapes d'assemblage et/ou les règlements.
- Visitez notre site Internet à
  www.eastpointsports.com

CONTACT INFO

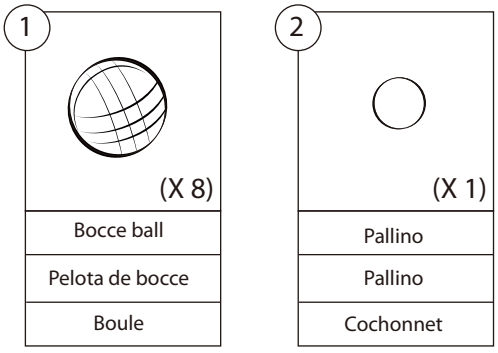
Hours

Monday to Friday
(9:00am to 5pm EST)

Technical Support or Replacement Parts

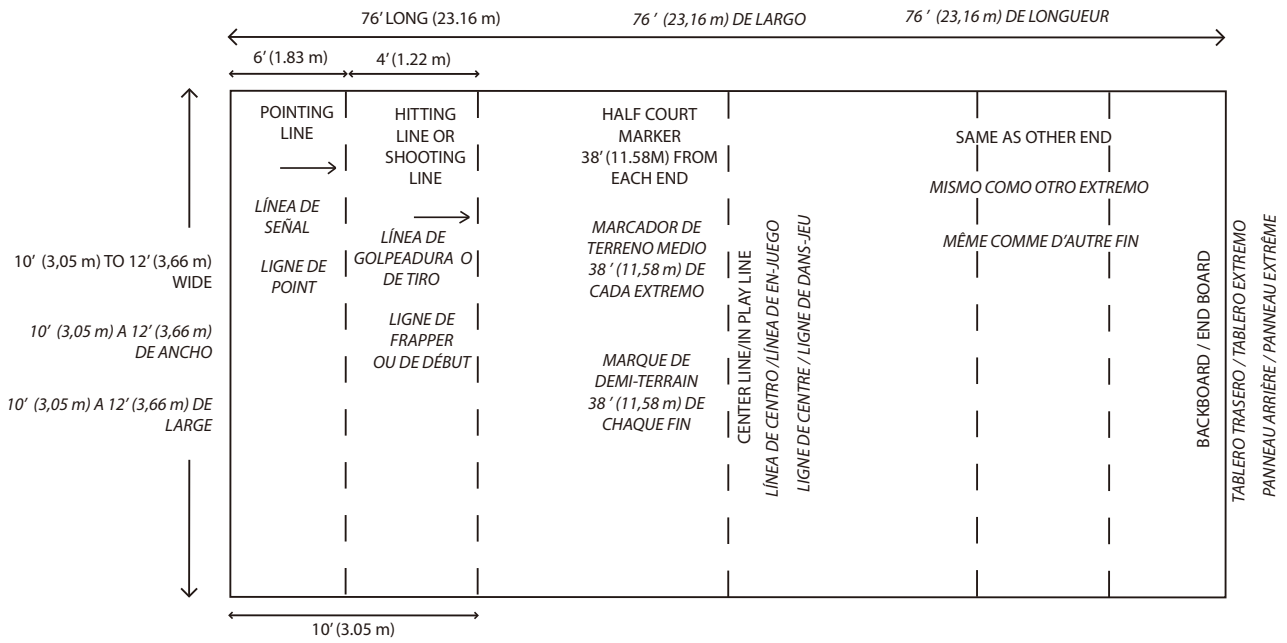
Email us at: **consumerservice@eastpointsports.com**
Visit us at: **www.eastpointsports.com**
Call: **973-585-4747**

PARTS GUIDE / GUÍA DE PIEZAS / GUIDE DES PIÈCES



Bocce ball	Pallino
Pelota de bocce	Pallino
Boule	Cochonnet

English | Español | Français


76' LONG (23.16 m)
76 ' (23,16 m) DE LARGO
76 ' (23,16 m) DE LONGUEUR
6' (1.83 m)
4' (1.22 m)
POINTING LINE
LÍNEA DE SEÑAL
LIGNE DE POINT
HITTING LINE OR SHOOTING LINE
LÍNEA DE GOLPEADURA O DE TIRO
LIGNE DE FRAPPER OU DE DÉBUT
HALF COURT MARKER 38' (11.58M) FROM EACH END
MARCADOR DE TERRENO MEDIO 38 ' (11,58 m) DE CADA EXTREMO
MARQUE DE DEMI-TERRAIN 38 ' (11,58 m) DE CHAQUE FIN
CENTER LINE/IN PLAY LINE
LÍNEA DE CENTRO / LÍNEA DE EN-JUEGO
LIGNE DE CENTRE / LIGNE DE DANS-JEU
SAME AS OTHER END
MISMO COMO OTRO EXTREMO
MÊME COMME D'AUTRE FIN
BACKBOARD / END BOARD
TABLERO TRASERO / TABLERO EXTREMO
PANNEAU ARRIÈRE / PANNEAU EXTRÊME
10' (3,05 m) TO 12' (3,66 m) WIDE
10' (3,05 m) A 12' (3,66 m) DE ANCHO
10' (3,05 m) A 12' (3,66 m) DE LARGE
10' (3.05 m)

**See Illustration above for the recommended Tournament Court size. An actual court is not needed for playing. You can map out a designated playing area in your backyard or on the beach for just as much fun.*

Beach or Backyard

The object is to score the most points by ending each round with your color balls closest to the Pallino (point ball). Toss of a coin determines who will play first. To start the game, one Team / Person throws the Pallino at least halfway down the designated playing area. The same person who tossed the Pallino then throws one ball trying to get it as close to the Pallino as possible. Team Two then throws, trying to get a ball closer to the Pallino than Team One. If Team Two gets closer, then it is Team One's turn. If Team Two's ball does not come closer then they continue to throw until they get a ball closer to the Pallino than Team One or until they run out of balls. Then Team One throws their balls. You can knock your opponent's balls away from the Pallino to increase your score.

Scoring: At the end of each frame the Team closest to the Pallino will get a point for each ball that is closer than the closest opponents ball. The game is usually played to 12 points.

NOTE: The competitive rules in this book can easily be conformed to backyard play.

** Vea la ilustración arriba para el tamaño de terreno de torneo recomendado. Un terreno real no es necesitado para el juego. Ud puede planear un área de juego designada en su patio trasero o sobre la playa para la apenas tanto diversión.*

A la playa o al patio

El objeto es anotar la mayor parte de puntos por terminando cada marco con sus pelotas en color el más cercanas al pallino (la pelota de punto). La sacudida de una moneda determina quien jugará primero. Para comenzar el juego, el equipo / la persona lanza el pallino al menos a mitad de camino abajo el área de juego designada. La misma persona quien lanzo el pallino entonces lanza una pelota que intenta conseguirlo como cerca del pallino como posible. Equipo dos entonces tiro para intentar conseguir una pelota más cerca al pallino que el primero equipo. Si el equipo dos se hace cercano, entonces esto es la vuelta del equipo uno. Si la pelota del equipo dos no viene más cerca entonces ellos siguen lanzando antes de que ellos consigan una pelota más cerca al pallino que el equipo uno o antes de que ellos se queden sin pelotas. Entonces el equipo uno lanza sus pelotas. Ud puede golpear las pelotas de su opositor lejos del pallino para aumentar su cuenta.

Puntuación: Al terminación de cada marca, el equipo lo más cercano al pallino conseguirán un punto para cada pelota que es cercana que la pelota de opositores más cercana. El juego por lo general es jugado a 12 puntos.

Note: las reglas competitivas en este libro fácilmente pueden ser conformado al juego de patio trasero.

**Voir l'illustracion ci-dessus pour les dimensions d'un terrain de tournoi recommandées. Il n'est pas nécessaire de disposer d'un terrain pour jouer aux boules. Vous pouvez tracer un terrain de jeu dans votre jardin ou sur la plage pour l'autant amusement.*

À la plage ou au jardin

L'objet du jeu consiste à marquer le plus de points en terminant chaque séquence avec les boules de couleurs le plus près du cochonnet possible (petite boule cible). Le lancement d'une pièce de monnaie détermine qui jouera d'abord. Pour commencer un match, une équipe/un joueur lance le cochonnet à au moins la moitié de la surface de jeu désignée. Le même joueur ou la même équipe qui a lancé le cochonnet lance également une boule essayant d'obtenir la postition la plus près du cochonnet. L'équipe Nº 2 lance à son tour et tente de positionner sa boule plus près du cochonnet que celle de l'équipe Nº 1. Si la boule de l'équipe Nº 2 n'arrive pas plus près du cochonnet que celle de l'équipe Nº 1, l'équipe Nº 2 continue à lancer jusqu'à ce qu'une boule se retrouve plus près du cochonnet que la boule de l'équipe Nº 1, ou jusqu'à ce qu'elle ait lancé toute ses boules. L'équipe Nº 1 lance ensuite ses boules. Afin d'augmenter votre pointage, vous pouvez déloger les boules de votre adversaire qui se trouvent près du cochonnet.

Pointage : À la fin de chaque séquence, l'équipe dont les boules se trouvent la plus près du cochonnet obtiendra un point pour chaque boule qui se trouve plus près du cochonnet que la boule la plus près de l'adversaire. Le jeu est d'habitude joué à 12 points.

NOTEZ : les règlements de tournoi contenus dans ce livre peuvent facilement s'appliquer a un match de jardin.

(Continúe en la siguiente página.)
(Continued on the next page.)
(Voir page suivante.)

English

Tournament Play and Rules: Open Rules: General Overview

What follows is a general overview of open rules as used in league and tournament play. As you might expect, the regulations are a little stringent, but are a far cry from the international rules that require referees to mark the positions of balls every time a player attempts to knock a ball away.

1. The toss of the coin will decide the starting team and the winner of the toss will also choose the color of the balls. {The winners of the coin toss get control of the pallino and their choice of the color of balls – some versions of open rules give the winner of the toss the choice of first toss of pallino or the color of balls.}
2. The starting team must toss the "pallino" to a valid position past the center or "in play" line, but not coming to rest on the backboard. (See Fig. 1) It must settle at least 12 inches (30. 48 cm) from the sideboard. If, after three attempts, the starting team fails to validly place it, the opposing team tosses the pallino. If the opposing team fails in the first attempt, the referee will place the pallino in a valid position. The first ball is rolled by the player who originally tossed the pallino.
3. The pallino remains in play unless it is knocked out of the court or in front of the center or "in play" line, then the frame is ended and play resumes from the opposite end. The same team tosses the pallino. {The team that tossed the pallino for the canceled frame tosses it again, restarting from the opposite end.}
4. A ball touching the backboard is dead unless it first strikes another ball, in which case all balls are valid. {Any shot, whether punto, raffa, or volo that goes to the backboard without first striking another ball is dead and removed from the court – different groups playing open rules seem to be moving in this direction.}
5. If the first thrown ball of the starting team touches the backboard/swingboard without first hitting the pallino, the ball is out of play and that team must roll again until the initial point is established.
6. A thrown ball that doesn't touch another ball and returns from the backboard into the field of play and strikes another ball and/or the pallino is out of play. The pallino and/or the other balls are returned to their approximate original positions. If a ball strikes the backboard causing a ball or balls resting on the backboard to move, the ball(s) are returned to their approximate original positions. {This is a common occurrence when previously played balls are in contact with the swingboard.}
7. The players shall not step over the foul line before releasing the pallino or their ball.

Español

Juego de Torneo y Reglas: Reglas Libres: Descripción General

Que sigue es una descripción general de reglas libres como usado en el juego de torneo y la liga. Como Ud podría esperar, las regulaciones se hacen un poco rigurosas pero hay una gran diferencia de las reglas internacionales que requieren que árbitros marquen las posiciones de pelotas siempre un jugador intenta golpear una pelota lejos.

1. La sacudida de la moneda decidirá el equipo de partida y el ganador también escogerá el color de las pelotas. {Los ganadores de la sacudida de moneda consiguen el control del pallino y su opción del color de pelotas - algunas versiones de reglas libres dan al ganador de la sacudida la opción de primera lanzamiento de pallino o el color de pelotas.}
2. El equipo de partida debe lanzar el "pallino" a una posición válida más allá el centro o a la línea "en juego", pero no viniendo para descansar sobre el tablero trasero. Esto debe colocar al menos 12 pulgadas (30,48 cm) del aparador. Si, después de tres tentativas, el equipo de partida de suspensos para válidamente colocarlo, el equipo contrario lanza el pallino. Si el equipo contrario de suspensos en la primera tentativa, el árbitro colocará el pallino en una posición válida. La primera pelota es lanzado por el jugador quien al principio lanzó el pallino.
3. El pallino continua en el juego si no sea golpeado del terreno o delante del centro o a la línea "en juego", entonces el marco es terminado y continua el juego del extremo de enfrente. El mismo equipo lanza el pallino. {El equipo que lanzó el pallino para el turno cancelado lo lanza otra vez, comenzando de nuevo del extremo de enfrente.}
4. Una pelota que toca el tablero trasero es muerta aunque no primeramente golpee una otra pelota, en el caso de que todas las pelotas son válidas. {Cualquier tiro, si punto, raffa, o volo que va al tablero trasero sin gopeando primeramente otra pelota es muerto y quitado del terreno - grupos diferentes jugando reglas libres parecen moverse en esta dirección.}
5. Si la primera pelota lanzada del equipo de partida de tactos el tablero trasero sin la primera golpeadura del pallino, la pelota es fuera del juego y aquel equipo debe rodar otra vez antes de que el punto inicial sea establecido.
6. Una pelota lanzada que no toca otra pelota y vuelve del tablero trasero en el terreno y golpea otra pelota y\o el pallino es fuera del juego. El pallino y\o otras pelotas es devuelto a sus posiciones aproximadas originales. Si una pelota golpea el tablero trasero que causa una pelota o pelotas que descansan sobre el tablero trasero para moverse, la pelota(s) es devuelta a sus posiciones aproximadas originales. {Esto es un acontecimiento común cuando las pelotas antes jugadas están en el contacto con el swingboard.}
7. Los jugadores no atravesarán la línea asquerosa antes del liberar del pallino o su pelota.

Français

Match de tournoi et règlements: Règlements Ouvertes: Aperçu Général

Les paragraphes suivants donnent un aperçu général de règlements ouverts employés dans le match de tournoi et de ligue. Comme prévu, les règlements deviennent un peu plus strict que ce que nous avons décrit auparavant, mais ne sont pas aussi stricts que les règlements internationaux qui exigent que des arbitres marquent les positions de boules chaque fois qu'un joueur tente de frapper une boule.

1. Le lancement de la pièce de monnaie décidera l'équipe de départ et le gagnant choisira aussi la couleur des boules. {Les gagnants du lancement de pièce de monnaie obtiennent le contrôle du cochonnet et leur choix de la couleur de boules - quelques versions de règlements ouverts donnent au gagnant du lancement le choix de premier lancement de cochonnet ou la couleur de boules.}
2. L'équipe de départ doit lancer le <<cochonnet>> à une position valide au-delà de la ligne du centre ou de la ligne <<de jeu>>. Le Cochonnet ne doit pas reposer sur la bande arrière. Il doit s'arrêter à au moins 12 pouces (30,48 cm) des bandes latérales. Si, après trois tentatives, l'équipe de départ ne réussit pas à bien placer le cochonnet, l'équipe adverse lancera le cochonnet. Si l'équipe adverse échoue dans la première tentative, l'arbitre placera le cochonnet dans une position valide. La première boule est ensuite décochée par le joueur qui a initialement lancé le cochonnet.
3. Le cochonnet demeuure en jeu à moins qu'il ne quitte le terrain ou ne dépasse la ligne du centre ou la ligne <<de jeu>>. Ainsi, la séquence prend fin et le jeu reprend à l'autre extrémité du terrain. La même équipe lance le cochonnet. {L'équipe qui a lancé le cochonnet pour la séquence annulée, le lance de nouveau, à partir de l'ature extrémité.)
4. Une boule touchant la bande arrière du terrain est morte à moins qu'il ne frappe d'abord une autre boule. Dans ce cas, toutes les boules sont valides. {Toute boule, <<punto>>, <<raffa>>, ou <<volo>> qui touche la bande arrière sans d'abord toucher à une autre boule est morte et enlevée du terrain. Divers groupes jouant des règlements ouverts semblent de plus en plus adopter cette règle.}
5. Si la première boule lancée par l'équipe de départ frappe la bande arrière sans d'abord toucher au cochonnet, la boule est hors jeu et cette équipe doit rouler de nouveau avant que le point initial ne soit marqué.
6. Une boule lancée qui ne touche pas d'autre boule et ricoche par la bande arrière, revient en jeu et frappe une autre boule ou le cochonnet est hors jeu. Le cochonnet et-ou les autres boules qui a été frappé sont replacés à leurs positions approximatives originales. Si une boule frappe la bande arrière et déplace une boule ou des boules reposant sur la bande arrière, ces boules sont replacées à leurs positions approximatives originales. {Ceci survient fréqeumment lorsque les boules déjà en jeu entrent en contact avec le panneau battant.}

(Continúe en la siguiente página.)

English

8. Players may use the sideboard at any time.
9. The tournament host will decide on the number of points required to win a match. {If time doesn't permit completing all games.}
10. All players must remain outside the court while the opposing team is rolling.
11. IIn a tournament game when substitutes are allowed, a team may make one substitution from their roster per game. This substitution may take place at any time in a game. Once a player has been removed from a game, the player cannot reenter that same game.
12. Ball Delivery- Players have the choice of rolling, tossing, bouncing or banking their ball past the center line. All are legal shots provided the ball remains within the court. For most shots the player must stay behind the "pointing line" until the ball has left their hand. The only exception is if a player decides to use a hitting shot, known as a Raffa or Volo shot.When using a hitting shot, the player may move to the "hitting or shooting line". A Raffa shot is a hard delivery with the intention of knocking a ball closer to the pallino or knocking an opponents ball away from the pallino. A Volo shot is done by lofting the ball beyond the center line to accomplish the same thing as the Raffa. All shots must be made by an underhand swing. Striking the pallino, your own teams balls or the opposing teams balls are legal, unless a ball hits to the backboard (or swingboard) without touching another ball in play. In the event that a ball hits the backboard without touching another ball, it should be removed from play.
13. In the case of a tie between two balls, the prevailing (or first ball) has to be beaten, not tied. If the frame ends in a tie, no points are awarded and play resumes from the opposite end of the court with the same team tossing the pallino.
14. If a player rolls the wrong colored ball, simply replace it with the correct color when the ball comes to rest.
15. If a player rolls out of turn, the opposing team may leave everything, including the thrown ball, exactly as is or may return any moved balls to their approximate positions and remove the thrown ball. {This option of accepting the play, or returning displaced balls to their original positions and "killing" the illegally thrown ball, is the game's rule of advantage. The option goes to the opponents of the team that commits the infraction.}
16. If an individual delivers more than his allotted number of balls, the opposing team may accept the result of the illegal roll, or remove the illegal ball and return any scattered balls to their original positions. {The game's rule of advantage applies.}

Español

8. Los jugadores pueden usar el tablero lateral en cualquier momento.
9. El anfitrión de torneo decidirá el número de puntos requeridos para ganar un turno. {Si el tiempo no permite al completar de todos los juegos.}
10. Todos los jugadores deben permanecer fuera el terreno mientras que el equipo contrario rueda.
11. En un juego de torneo cuando permiten a substitutos, un equipo puede hacer una substitución de su lista por el juego. Esta substitución puede ocurrir en cualquier momento en un juego. Una vez que un jugador ha sido quitado de un juego, el jugador no puede entrar de nuevo en esto el mismo juego.
12. La lanza de pelota - los jugadores tienen la opción de rodar, lanzar, botarse o banca su pelota por delante de la línea de centro. Todos son lanzas legales si la pelota queda dentro del terreno. Para la mayor parte de lanzas el jugador debe quedarse detrás la línea de señal hasta que la pelota haya dejado de su mano. La única excepción es si un jugador decide usar una lanza de golpeadura, conocido como una lanza de volo o un raffa. Usando una lanza golpeadura, el jugador puede moverse a la línea de golpeaduras o de lanzas. Una lanza de raffa es una entrega difícil con la intención de golpear una pelota más cerca al pallino o golpear una pelota de opositores lejos del pallino. Una lanza de volo es hecho por echando la pelota más allá de la línea de centro para lograr la misma cosa que el raffa. Todos las lanzas deben ser hechos bajo cuerda. Golpeando el pallino, sus propias pelotas o las pelotas de equipos contrarias es legal, a no ser que una pelota golpee al tablero trasero (o tablero de extremo) sin tocar otra pelota en el juego. En el caso de que una pelota que golpea el tablero trasero sin tocar otra pelota, debería ser quitado del juego.
13. En el caso de un empate entre dos pelotas, el predominio (o la primera pelota) tiene que ser golpeado, no empatado. Si el marco extremoes en un empate, no conceden ningunos puntos y el juego continua del extremo de enfrente del terreno con el mismo equipo de lanza del pallino.
14. Si un jugador hace rodar la pelota incorrecta coloreada, simplemente sustitúyalo por el color correcto cuando la pelota viene para descansar.
15. Si un jugador estira de vuelta, el equipo contrario puede dejarse todo, incluyendo la pelota lanzada, exactamente como es o puede devolver cualesquiera pelotas movidas a sus posiciones aproximadas y quitar la pelota lanzada. {Esta opción de aceptar el juego, o devolver pelotas desplazadas a sus posiciones originales "y matar" la pelota ilegalmente lanzada, es la regla del juego de ventaja. La opción va a los opositores del equipo que comete la infracción.}

Français

7. Les joueurs ne doivent pas empiéter sur la ligne de tir avant de lancer le cochonnet ou leur boule.
8. Les joueurs peuvent employer la bande latérale à tout moment.
9. L'hôte de tournoi choisira finalement le nombre de points exigés pour gagner un match. {Si pour manque de temps il est impossible de terminer toute les parties.}
10. Tous les joueurs doivent rester à l'extérieur du terrain tandis que les membres d'équipe adverse se roulent.
11. Lorsque des substitutions sont permises lors d'un tournoi, une équipe peut faire une substitution par match. Cette substitution peut avoir lieu à n'importe quel moment au cours du match. Une fois qu'un joueur a été enlevé d'un match, le joueur ne peut pas y reentrer le même match.
12. Le livraison de boule - les joueurs ont le choix de rouler, jetter, rebondir ou de remblayer leur boule devant la ligne de centre. Tous sont des lancements légaux pourvu que les boules restent dans le terrain. Pour la plupart des lancements le joueur doit rester derrière la ligne de point jusqu'à ce que la boule ait quitté leur main. La seule exception est si un joueur décide d'utiliser une lancement de coup, connu comme une lancement de volo ou un raffa. En utilisant un coup de lancement, le joueur peut se déplacer à la ligne de frapper ou de début. Un lancement de raffa est une livraison dure avec l'intention de frapper une boule tout près du cochonnet ou frapper une boule d'adversaires loin du cochonnet. Une lancement de volo est faite en envoyant la boule en l'air au-delà de la ligne de centre pour accomplir la même chose que le raffa. Toutes les lancements doivent être faites en sous-main. Frappant le cochonnet, vos propres boules ou les boules d'équipes opposées sont légaux, à moins qu'une boule ne touche pas le panneau arrière (ou panneau extrême) sans toucher une autre boule en jeu. Au cas où une boule frappe le panneau arrière sans toucher une autre boule, elle devrait être enlevée hors du jeu.
13. Lorsqu'il y a égalité entre deux boules, il faut battre la boule dominante (ou la première boule) et non l'égaliser. Si la séquence prend fin et qu'il y a égalité, aucun point n'est accordé, le jeu reprend à l'ature extrémité du terrain, et la même équipe lance le cochonnet.
14. Si un joueur roule une boule de mauvaise couleur, tout simplement remplacez-la par la boule de la bonne couleur lorsque la boule lancée s'arrête.
15. Si un joueur a terminé son tour, l'équipe adverse peut laisser le tout tel quel, y compris la boule lancée, ou replacer toute boule déplacée approximativement à sa position origniale et retirer la boule lancée. {Cette option consiste à accepter le jeu, ou à replacer les boules déplacées à leurs positions originales et à <<tuer>> la boule illégalement lancée, est la règle de l'avantage du jeu. L'option est accordée aux adversaires de l'équipe qui commet l'infraction.}

English

17. Team captains may request measurement of any ball at any time.
18. Any and all disputes will be resolved by the tournament committee.
19. When hitting, mark the positions of all balls that are three feet or less from the backboard. {If the ball hits a ball on its way to the backboard, it is live and the play stands. If it contacts no ball and then hits the backboard, it is dead and removed from the court. This rule is necessary because of a third possible scenario. The ball may hit no ball, strike the backboard, and then carom into a ball or balls near the endboards. These displaced balls have to be returned to their original locations and therefore those positions must be marked previous to the shot.}
20. Winning Score – The number of points needed to win a game varies with the type of game being played. Final games go to 15 points and all preliminary rounds go to 12 points. A game is won when a side or team reaches:
    - 15 points in a four-player team where one ball is delivered per player,
    - 12 points in a four-player team where two players stationed at each end of the court deliver two balls each,
    - 12 points in a two-player game where each player delivers four balls, or
    - 12 points in a one-player game where one player delivers four balls.

Español

16. Si un individuo entrega más de su número asignado de pelotas, el equipo contrario puede aceptar el resultado del rollo ilegal, o quitar la pelota ilegal y devolver cualesquiera pelotas dispersadas a sus posiciones originales. {La regla del juego de ventaja se aplica.}
17. Los capitanes de los equipos pueden solicitar la medida de cualquier pelota en cualquier momento.
18. Cada y todas las discusiones serán resueltos por el comité de torneo.
19. Golpeando, marca las posiciones de todas las pelotas que son tres pies o menos del tablero trasero. {Si la pelota golpea una pelota sobre su camino al tablero trasero, esto es vivo y el juego resta. Si esto no pone en contacto con ninguna pelota y luego golpea el tablero trasero, esto es muerto y quitado del terreno. Esta regla es necesaria a causa de un tercer guión posible. La pelota no puede golpear ninguna pelota, golpear el tablero trasero, y luego carom en una pelota o pelotas cerca de los tableros finales. Estas pelotas desplazadas tienen que ser devueltas a sus posiciones originales y por lo tanto aquellas posiciones deben ser marcadas anterior al tiro.}
20. La ganancia de la cuenta - el número de puntos tuvo que ganar un juego varía con el tipo de juego estando jugado. Juegos extremoes van a 15 puntos y todas las rondas preliminares van a 12 puntos. Un juego es ganado cuando un lado o el equipo alcanzan:
    - 15 puntos por un equipo de cuatro jugadores donde una pelota es entregada por jugador,
    - 12 puntos por un equipo de cuatro jugadores donde dos jugadores colocados en cada extremo del terreno entregan dos pelotas cada uno,
    - 12 puntos por un juego de dos jugadores donde cada jugador entrega cuatro pelotas, o
    - 12 puntos por un juego de un jugador donde un jugador entrega cuatro pelotas.

Français

16. Si un joueur lance plus que son nombre de boules permis, l'équipe adverse peut accepter le résultat du rouleau illégal, ou retirer la boule illégale et repalcer toutes les boules dispersées à leurs positions originales. {La règle de l'avantage du jeu s'applique.}
17. Les capitaines d'équipe peuvent demander la mesure de n'importe quelle boule à tout moment.
18. Chacune et toutes les discussions seront résolus par le comité de tournoi.
19. Lorsqu'un joueur frappe une boule, marquez les positions de toutes les boules qui se trouvent à 91 cm ou moins de la bande arrière. {Si la boule frappe une boule sur son passage avant de toucher la bande arrière, elle demeure en jeu et le jeu se poursuit. Si elle n'entre pas en contact avec aucune boule et frappe ensuite la bande arrière, elle est morte et enlevée du terrain. Ce règlement a été mis en vigeur afin de prévoir un troisième scénario possible. Il est possible qu'une boule ne frappe aucune autre boule, frappe la bande arrière et ensuite touche une boule ou des boules qui se trouvent près des bandes de délimitation. Ces boules déplacées doivent être replacées à leurs emplacements originaux et par consequent il faut marquer ces positions avant de procéder à la lancement.}
20. Pointage gagnant - le nombre de points nécessaires pour gagner un match varie selon le type de match joué. Des jeux finals vont à 15 points et tous les rounds préliminaires vont à 12 points. On gagne un jeu lorsqu'un côté ou une équipe recueille :
    - 15 points dans une équipe à quatre joueurs, lorsque chaque joueur lance une boule,
    - 12 points dans une équipe à quatre joueurs, lorsque deux joueurs positionnés à l'une et l'autre extrémité du terrain lancent chacun deux boules,
    - 12 points dans un match à deux joueurs où chaque joueur lance quatre boules, ou
    - 12 points dans un match à un joueur où un joueur lance quatre boules.

EASTPOINT
SPORTS

www.eastpointsports.com

628 ROUTE 10, SUITE #5 WHIPPANY, NEW JERSEY 07981 • 1-973-585-4747